

Nº 25 · 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
SENSACIONAL POSTER DE: MANIAC MANSION Y BATTLE UNIT ZEOTH
GLOBAL GLADIATORS
COMBATE LA CONTAMINACION
ADEMAS DE:
BATTLECLASH
SUNSET RIDERS
PRINCE VALIANT
BEST OF THE BEST
TAI-BOXING TOTAL PARA GAME BOY
BEST OF THE BEST
8 414090 101943
00025
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



La Estrella del n

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.



El SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack













ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo®

SUMARIO

Secciones

Año 2 Número 25

GLOBAL GLADIATORS Pág. 8
Mick & Mack luchan contra las basuras terrestres.

BATTLECLASH
Ponte a prueba a los mandos de tu Scope. Pág. 14



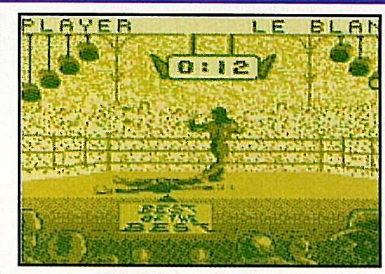
Pág. 28
SNOW BROTHERS
La diversión que llegó del frio.



Marzo llegó con grandes títulos y, ahora, que llegamos a su Ecuador, os seguimos presentando lo mejor de la temporada invierno-primavera del 93.
Comenzamos con un super-juego, "Global Gladiators" cuyos personajes, creados por la factoría McDonald, luchan contra los deshechos biológicos de la Tierra.
Continuando con las luchas épicas nos trasladamos hasta el viejo Oeste... "SunsetRiders" será su nombre.
Aún así, no tenemos que olvidarnos de "BattleClash" y su Scope disparón, "Snow Brothers" y sus tremendas bolas de nieve, las épicas batallas de "Heroes of the Lance" o las luchas feroces por el título mundial de "Best of the Best".
Todo ello, claro está, acompañado de los mejores trucos y dibujos para que paséis una nueva e inolvidable, consoleramente hablando, semana.



SUNSETRIDERS
Nuestra Mega Drive viaja hasta el lejano Oeste. Pág. 34



BEST OF THE BEST
Lo mejor de lo mejor para tu Game Boy... Pág. 38

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "Predator", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gian Luca Pagliuca, Mario de Luis, A. Pinillos Rodriguez.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A., C/ Amorós, 9 - 4º.
Imprime: Color Press S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain IV, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
Canarias 115 pts., Ceuta, Melilla: 100 pts.
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA

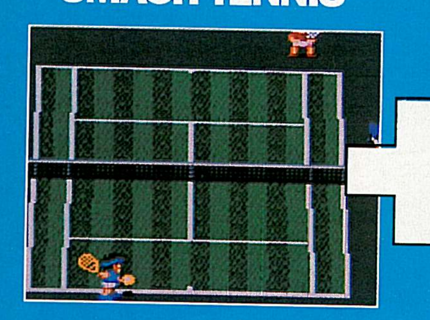


SMASH TENNIS

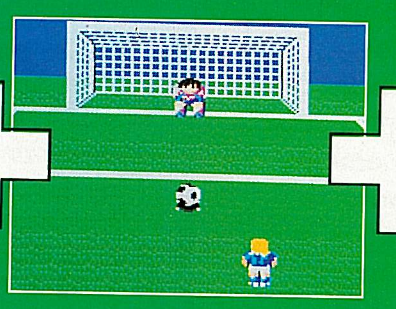




COLUMNS II









...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.



Vive una Aventura

SEGA

Unitros



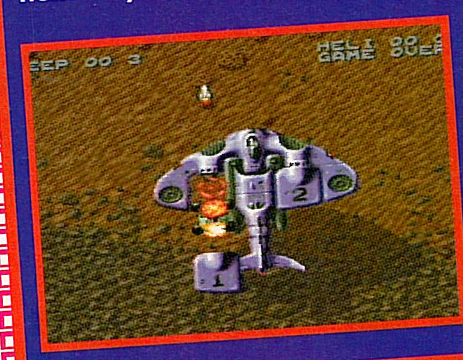
SUPER SWIW

(SUPER NINTENDO-STORM/ DRO SOFT))

POR AIRE Y TIERRA

Por obra y gracia de Storm nos llega una nueva batalla futurista donde desempeñaremos el papel de jeep o aeronave, dependiendo de nuestros gustos, contra un imperio super-malvado que nos atacará sin cesar a golpe de misiles y derivados.

El juego goza de unos impecables scrolles, unas músicas perfec... bueno, que nos estamos metiendo ya en el terreno de los "comentaristas" y eso no es bueno. Sólo que se os quede este nombre y las consecuencias jugátiles que ello puede acarrear.

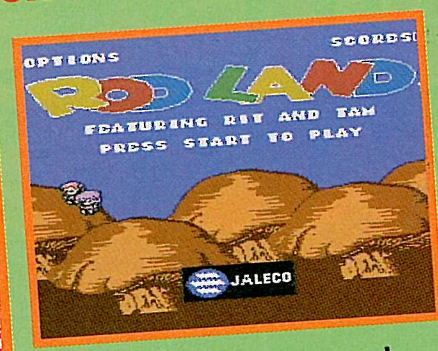




ROD LAND

(NINTENDO-STORM/DRO SOFT)

UN MUNDO DE COLOR



Después de su paso por los ordenadores jugables, Rod Land ha decidido darse una vuelta para las consolas del tío Luigi.

Este juego, para que lo sepáis, Tam y Rit han de buscar a su madre. El juego sigue la línea marcada por otros del mismo género como "Snow Brothers" o la saga "Bubble Bobble", donde manejaremos los designios de una jovencita que armada hasta los dientes debe destruir a todos los enemigos de la fase en curso, sin olvidarse de los enemigos, a quienes tendrá que destruir sobradamente...

Adictivo y bonito. Creo que no se puede pedir más.



ACCOLADE SE DEPORTIVIZA

(MEGA DRIVE, BALLISTIC))

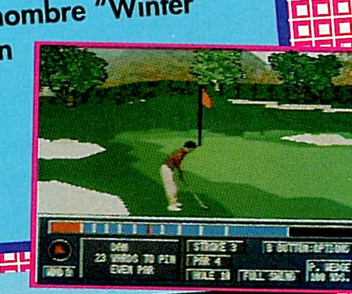
Tras los problemas jurídicos que se produjeron entre Accolade/Ballistic y Sega, y la desestimación posterior de la corte de apelación americana, Accolade ataca con nuevos títulos, todos ellos, curiosamente, para Mega Drive y deportivos.

Así nos encontramos con un clásico de los juegos de beisbol: "Hardball", con todos los gráficos y el realismo del original.

Si lo nuestro son los dieciocho hoyos de un campo de golf, tendremos que decantarnos por "Jack Niklaus power challenge golf". Un cartucho que promete con unos gráficos super-espectaculares.

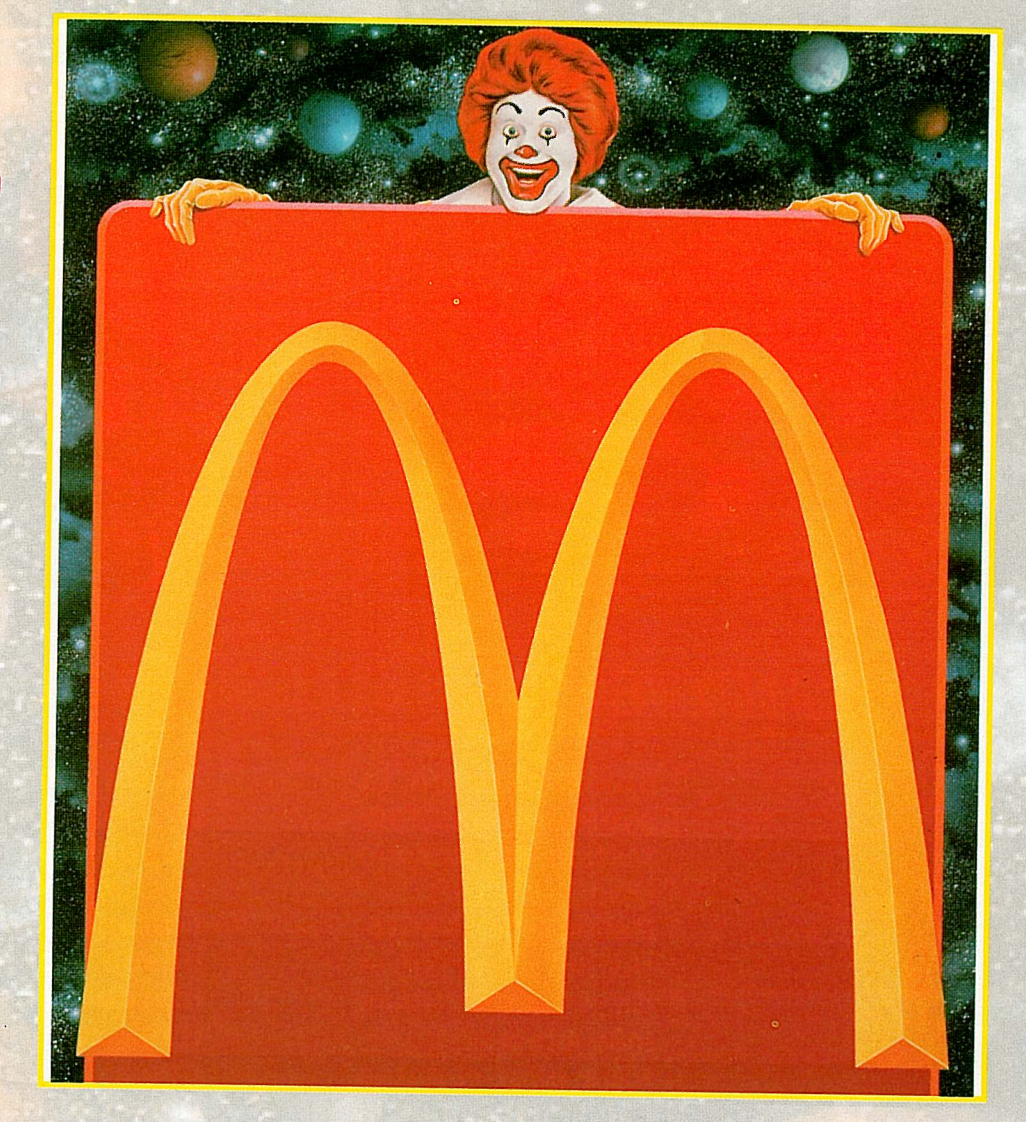
Para terminar, y tras las huellas dejadas por Barcelona'92, tenemos "Summer Challenge", teórica continuación de otro cartucho ya aparecido para Mega Drive de nombre "Winter Challenge", donde unos gráficos vectoriales harán las delicias de los aficionados al atletismo, piraguismo o el salto de obstáculos... entre otros.

Resumiendo, acción y mucho deporte en los próximos lanzamientos de Accolade.



CONTRA EL... DE LAS BAS...

OK Pasarela:
GLOBAL GLADIATORS
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1 ó 2.



ECOLOGISMO CONSOLERO

Amparándose en el argumento que da vida a este cartucho, los hacedores de Virgin y los responsables de McDonald han decidido ubicar la historia en un mundo hostil lleno de basuras y residuos radiactivos que, sin duda, están minando la salud de nuestro azul planeta.

Para ello, y armados con un lanzador de plasma mocosón planotéico, deberán enfrentarse a las horribles criaturas derivadas de los residuos que, aparte de transformar su apariencia externa, han movido sus gratos y animalizados pensamientos hacia posiciones más radicales colindantes, generalmente, con violencias desmedidas y totalmente reprobables.

Así están las cosas y el planeta por lo que ya sabéis qué es lo que tenéis que "facer"... "facedores".

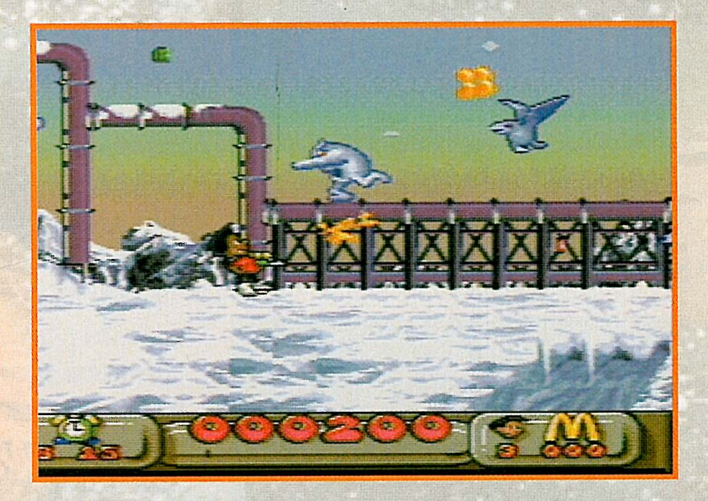


Estaban tranquilamente comiéndose unas hamburguesas en el McDonald cercano cuando Ronald les visitó y les propuso convertirse en los famosos "Global Gladiators" para luchar contra todos los deshechos tóxicos de la Tierra. Ellos se llamaban Mick y Mack...

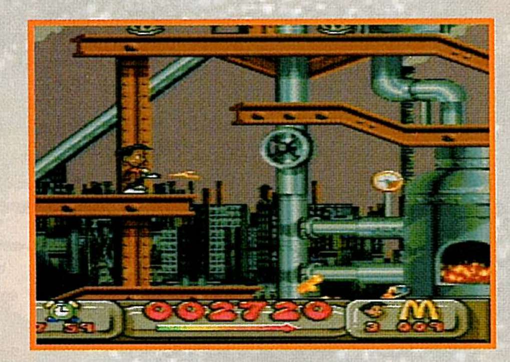
L IMPERIO SURAS

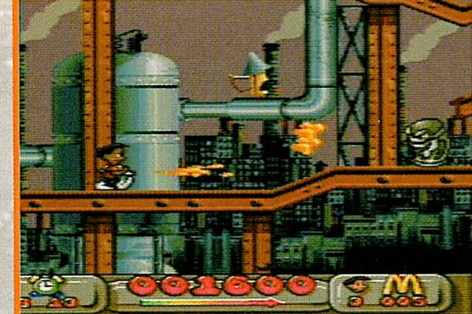


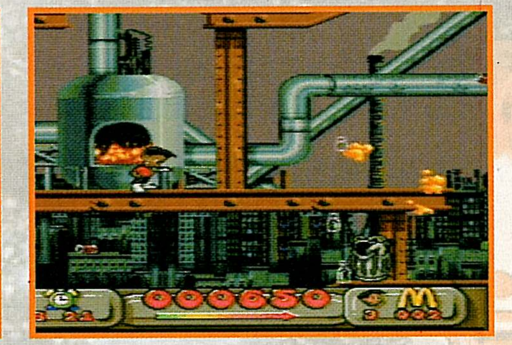




Mick y Mack esta vez luchan por salvar nuestro planeta de su destrucción irremediable. Para ello contarán con armas sofisticadas como el "lanzador de plasma mocosón planoteico", ¡toma ya!







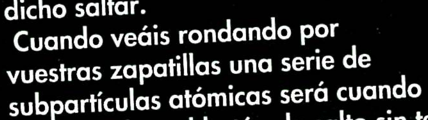
LLEGAMOS A LA MEGA

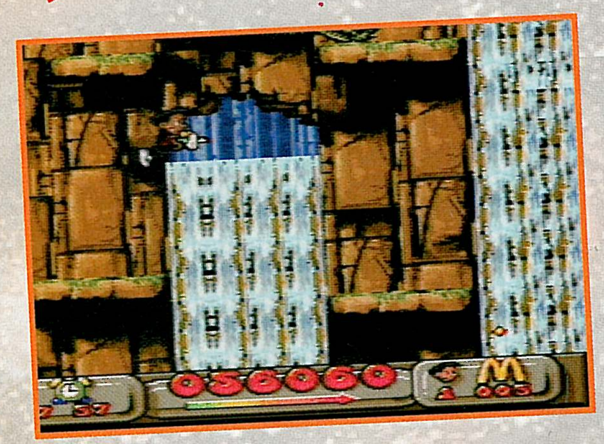
Llegamos a la "dieciseisbitera" de la familia Sega, la Genesis americana, para ver el grado de cosas a las que ha llegado este "Global Gladiators". Producto nacido de las experimentadas manos de Virgin y que llega dispuesto a arrasar tras cosechar enormes éxitos al otro lado del atlántico conocido.

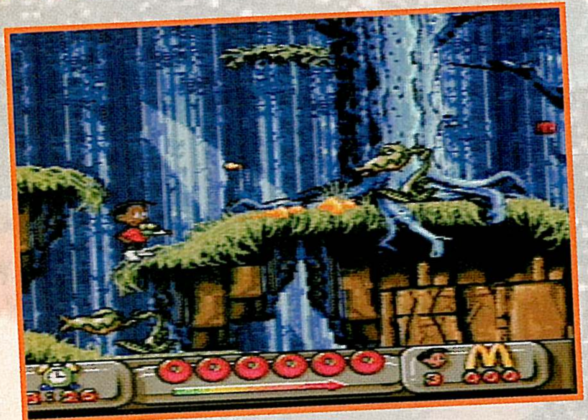
"Global Gladiators" es, básicamente, una carrera contra el tiempo y los enemigos en pos de una meta prefijada y a la que deberemos llegar con el mayor número de "M"... de McDonald.

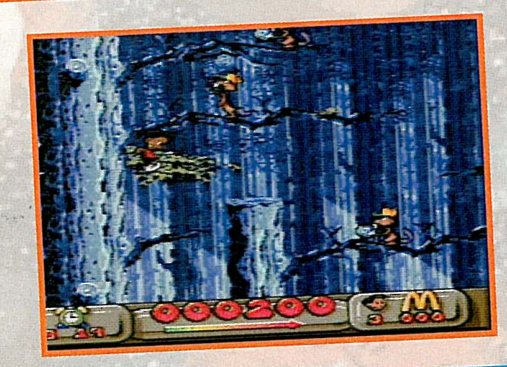
EL "AIRWALKER"

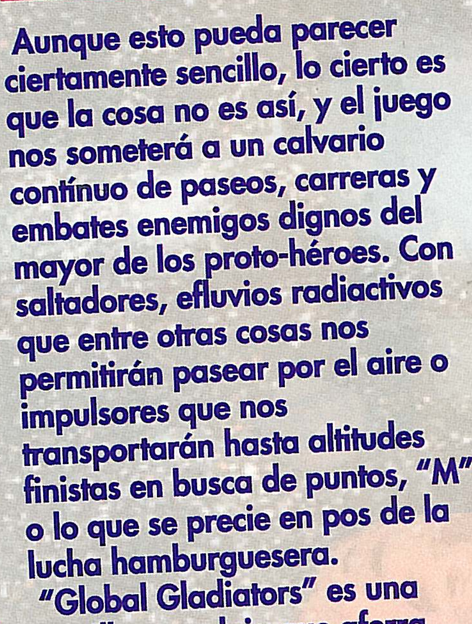
Uno de los puntos fuertes que rodean a nuestros personajes a lo largo del juego es la posibilidad de volar gracias a la actuación del algún extraño potingue radiactivo que le permite andar por los aires... mejor dicho saltar.
Cuando veáis rondando por vuestras zapatillas una serie de subpartículas atómicas será cuando podáis pulsar el botón de salto sin temor a precipitaciones bruscas sobre el duro empedrado... ya sabéis.







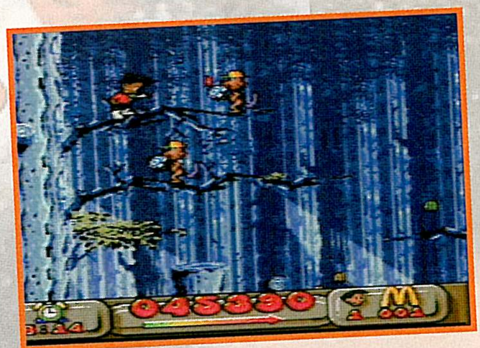




Aunque esto pueda parecer ciertamente sencillo, lo cierto es que la cosa no es así, y el juego nos someterá a un calvario contínuo de paseos, carreras y embates enemigos dignos del mayor de los proto-héroes. Con saltadores, efluvios radiactivos que entre otras cosas nos permitirán pasear por el aire o impulsores que nos transportarán hasta altitudes finistas en busca de puntos, "M" o lo que se precie en pos de la lucha hamburguesera.
"Global Gladiators" es una sencilla paradoja que aferra, con unas maneras salvajemente bestiales y desde el principio, a un jugueteo redomado, de ésos que hacen vibrar y pensar en el gran momento que estás disfrutando.









LAS "M" DE LA DISCORDIA



A lo largo de todo el juego nuestra misión fundamental consistirá en recoger a lo largo de todo el camino, una serie de "M" sin las cuales y cuando lleguemos a la meta, no podremos pasar de nivel. Tened cuidado porque necesitaremos un número mínimo que suele rondar los 20 ó 30... Así que ya sabéis, a recoger que son dos días...





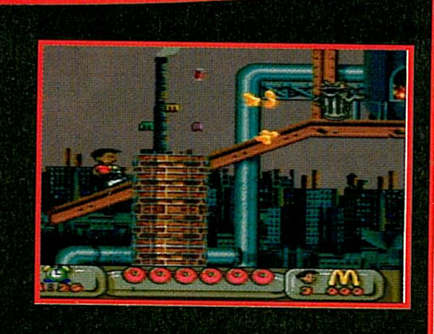






El juego es un calvario divertido de contínuos paseos, carreras y demás avatares consolátiles en pos de las "M" para poder pasar al siguiente nivel.

MUTACIONES ANTINATURALES



Si estáis atentos al desarrollo del juego obsevaréis la cantidad de animales que por obra y desgracia de una radiación periférica han sufrido mutaciones varias de índole somático. Ahí están las pirañas del manzanares, los burros de la mar salada, las merluzas de estepa barriobajera, los castores de sabana dulce o, "mismamente", las cebras postrimeras de Arnaldos.

No temáis, porque esa mutación se les bajará de la cabeza en cuanto les apliquéis una ración de vuestro ungüento mágico.



TACHIN, TACHAN

Finalizando, que es gerundio, os diré que ciertos aspectos del programa sobresalen con personalidad propia. Por un lado están los efectos de sonido que no merecen otro comentario que el de geniales ya que por un momento parece que estamos viendo alguna serie de dibujos de "la Warner". Las músicas son marchosísimas y el rap con que se abre la pantalla de presentación es super-alucinante.

Si nos vamos a los gráficos... ejem, salta a la vista y los "scrolles" son de una rapidez y perfección escasamente vista, en los últimos tiempos, en un cartucho para Mega Drive. Si de

EL GENESIS

"Mick & Mack", "MC Kids", "McDonaldland" o "Global Gladiators" son los nombres con los que podréis reconocer las andanzas consoleras de estos seres a lo largo y ancho de todas las consolas que han logrado albergar alguna aventura suya.

Todos hacen referencia, salvo en el último caso, a su nombre, que habréis adivinado cuál es. En todos los juegos, la "M" de McDonald se ha encargado de obligarnos a luchar por ensimismados ideales no sin introducirnos cierta publicidad subliminal, de esa que nos hace pedir ciertos productos a nuestros padres como posesos sin sentido.

Pero todas ellos tenían una condición parecida y era la facilidad de jugueteo vil a la que se dejaban llevar por las manos del usuario en ciernes. Todos, salvo excepciones que están por venir, nos llevan a un mundo de fantasía y diversión que mucho tiene que ver con un tal Disneyworld...





Con este videojuego Virgin y McDonald nos surmegen en la lucha por rescatar el medio ambiente de la contaminación.







Nuestro Mark puede impulsarse gracias a unos ingenios que lo remotan a las alturas, búscalos.

LOS GESTOS DEL "KID"



Otro aspecto en el que se han esmerado los hacedores de Virgin es , sin duda, las caras y gestos que es capaz de poner nuestro morenito personaje protViuragonista. Mascando chicle podréis verle hacer globos (¿será por aquello de "Global..."?), estirarlo hasta que le rebote a la cara o, más simple y no menos gracioso, hacer mensajes en clave para comunicarse con su gemelo primo, el conosolero de Cáceres...

los aspectos técnicos saltamos a los jugables nos daremos cuenta que no cambia la calidad y... ¡para qué seguir! Lo mejor es que corráis a vuestra tienda más cercana y lo consigáis con celeridad "Soniquera" porque de lo contrario os perderéis uno de los cartuchos más buenos y jugables de los últimos ¿meses? ¿años? ¿tiempos? Sensacional, sin duda, y proto-jugable de nacimiento...

I.M. PREDATOR

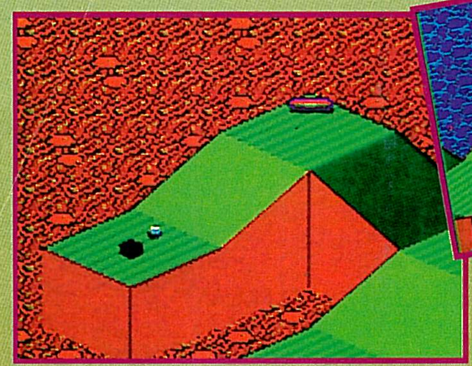


LA BOLA LOCA

OK Pasarela: PUTT & PUTTER
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 10 golpes.

Si es golf o pinball, lo descubrirás mientras juegas, cosa que te recomendamos.

De la mano de SEGA llega hasta nuestra portátil consola un perfecto cocktail entre dos juegos muy distintos: el golf y el pinball. La concepción del juego es muy sencilla y original, recorreremos un campo de golf con sus dieciocho hoyos correspondientes, pero con la particularidad de que cuando nuestra bola golpee en los bordes de las calles, ésta rebotará como si de un pinball se tratara.



Además existen otros tipos de obstáculos como parachoques, rocas e incluso algún que otro molesto charco que hará que no siempre la dichosa pelotita tome la dirección deseada, aunque tambien puede ocurrir lo contrario, y es que por abatares del destino tan esférico objeto acabe en el fondo del hoyo con tan sólo un golpe, en cuyo caso seremos premiados con un festival de fuegos de artificio. Por supuesto existen varios niveles de juego, a cada cual más ingenioso y difícil, pero no debeis de preocuparos en exceso puesto que contamos con los tan deseados password, que nos evitará el tener que dejar la partida a medias cuando mamá nos llama a cenar.

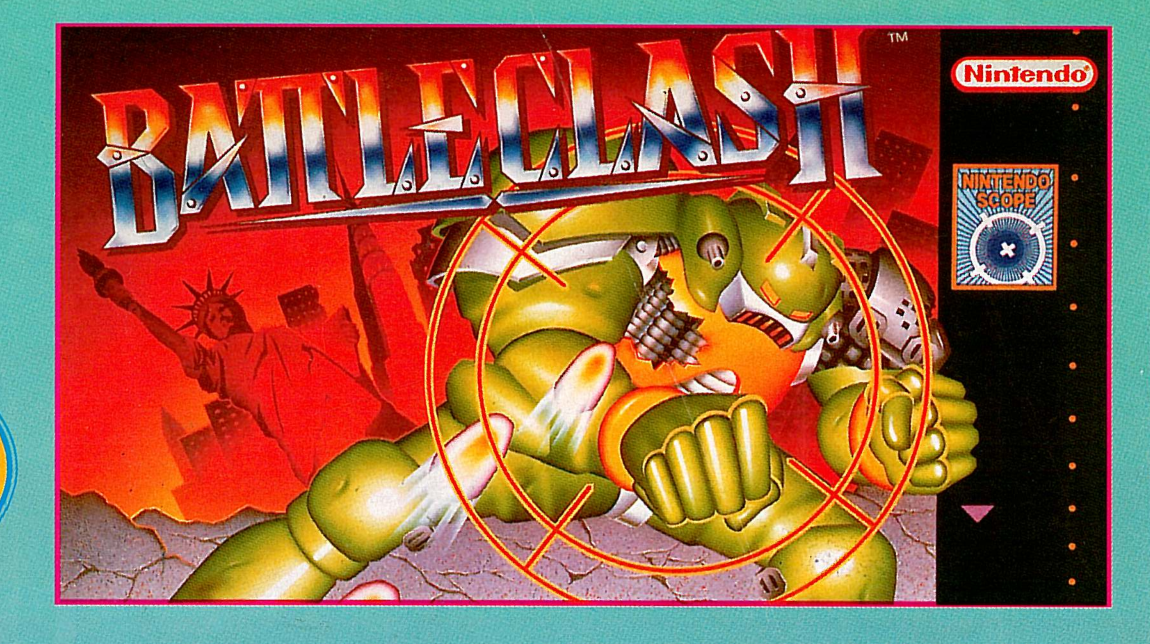
Para terminar, decir que ofrece la posibilidad de un "mano a mano" entre dos jugadores (si dispones de dos Game Gear), así como destacar también el magnífico movimiento y la sensación de realidad que produce el rodar de la bola, que junto con una agradable sintonía y unos cuidados gráficos hacen de este cartucho un complemento ideal para expertos golfistas o simples aficcionados.

El resultado es superadictivo y hará que en breve seais capaces de retar al mismísimo Nick Faldo en el Open de... Game Gear.

Gian Luca Pagliuca.







OK Pasarela: BATTLE CLASH
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Nintendo.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Nº de Fases: 8 enemigos

Dichosos sean los poseedores del "Super Nintendo Scoope", porque ellos y sólo ellos, podrán jugar con esta maravilla de juego, que está pensada para que se te quede el dedo pegado al gatillo. El resto de los mortales, nos tendremos que conformar con suplicar a quienes tengan una Scoope, que nos dejen disfrutar con el cartucho, aunque sólo sea una partida.

VENGANZA Y PODER

La historia del juego, se desarrolla dentro del siglo XXI, donde la situación, como ya nos han contado en otras ocasiones, es absolutamente caótica: no hay un poder definido, sólo funciona la ley del más fuerte, disturbios, robos y un sinfín de desastres naturales, hacen de la tierra un lugar inhabitable. Entre tanto desorden, sólo el espectáculo del Battle Game, servía a los terrícolas para olvidar las desgracias que les rodeaban. El Battle Game, era un combate en el que se enfrentaban las máquinas más poderosas de la tierra, los "Standing Tanks", más conocidos como los STs. Estos seres mecánicos, son robots de gran tamaño, controlados por expertos pilotos, que funcionan como policías antidisturbios, y en sus ratos libres son utilizados como luchadores para entretener al personal. La



BATALLA DE COLOSOS








victoria en el Battle Game, significaba poder y riqueza para el ganador, sin embargo el derrotado se convertía en una especie de sirviente del vencedor. Mike Anderson, hijo de un luchador vencido por el temido competidor Anubis y su ST "Thanatos", se negó a vivir en esa situación de esclavitud, por lo que empezó a practicar con los ST, para convertirse en un consumado piloto. En su mente un único objetivo, la venganza, su medio un ST llamado Falcon.



APUNTA, DISPARA...

Para empezar, y como ya hemos dicho antes, no hay posibilidad alguna de jugar con "Battle Clash", si no tienes una Nintendo Scoope. Lo primero que debes hacer para comenzar, es elegir el modo de juego: Tiempo de prueba o Modalidad de Batalla. En el tiempo de Prueba, podrás enfrentarte a un grupo de STs, con un plazo de diez minutos, y además puedes escoger el nivel de dificultad de tus adversarios: bajo, medio y alto.

Pero como ya te habrás imaginado, es en el modo



BOMBAS Y ARTICULOS ESPECIALES

▲- BOMBA: Su efecto destructor es mortal de necesidad, por eso sólo tienes una para cada enemigo, no pudiendo acumularlas si no las utilizas.

▲- BOMBA DE PLASMA: También con grandes poderes destructores, pero como se necesita mucha energía, no podrás defenderte mientras la uses.

▲- LASER BUSCADOR DE BLANCOS: Son disparados en forma de ráfaga directamente contra el enemigo.

▲- ESCUDO: Te rodea con energía, para protegerte de los ataques. Su duración es temporal.

▲- SISTEMA V: Protege a tu ST y aumenta por un tiempo tu potencia y velocidad. Lo malo, es que perderás mucha energía.

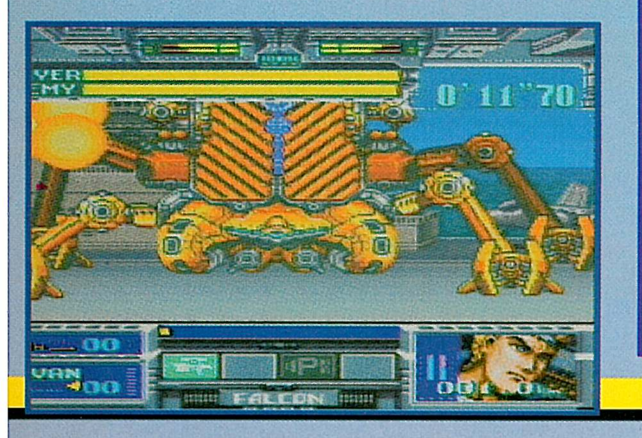
■ CONSEJO: Cuanto más tiempo tardes en realizar el próximo disparo, más rápido y potente será el impacto, porque acumulas mucha más energía. Palabra de un ST ya retirado.







batalla donde de verdad se corta el bacalao. Pues bien, aquí tu misión consiste en enfrentarte, en distintos lugares del globo, a ocho STs, jefes del mundo y secuaces del todo poderoso Anubis. Para poder luchar contra él, y contra su terrible Thanatos deberás eliminar a sus ocho escuderos metálicos. La forma de derrotar a tus enemigos, es muy sencilla. Después de tener una previa conversación con tu rival, aparecerá en pantalla la pregunta: ¿Preparado?, dispara la pantalla, y ..., ¡al ataque!
La única estrategia posible, es disparar una y otra vez, para ir causando daños mecánicos a tu adversario, hasta que consigas la victoria. La manera de defenderse de los disparos del contrario, es precisamente ésa, es decir, disparar, ya que algunas armas, te servirán para atacar y otras para la defensa. Cuentas con diez minutos de tiempo para alcanzar la victoria, si no es así, habrás acabado con la aventura y tendrás que regresar a casa, muy a pesar tuyo.
Un último consejo, a la hora de apretar el gatillo, asegúrate que



ENEMIGOS VARIOS Y VARIADOS



Nombre: **GARAM** Estadísticas vitales del ST: -Altura: 7,55 m -Ancho: 7,35 m -Peso: 21.000 Kg -Velocidad máxima: 135 Km/h -Motor: Madal GSR 1.900 Kg Madal GSX 1.250 Kg -Piloto: GUIDO, domina la zona de Norteamérica desde N.York.
-Características: Es el enemigo más vulnerable, lento y torpe.



Nombre: **SCARAB** Estadísticas vitales del ST: -Altura: 8,00 m -Ancho: 7,35 m -Peso: 98.700 Kg -Velocidad máxima: 90 Km/h -Motor: Eratos FS-V 2.900 kg -Piloto: IKHNATON, ocupa Africa y Oriente medio.
-Características: Tiene una armadura muy pesada y difícil de destruir.



Nombre: **LORCA** Estadísticas vitales del ST -Altura: 9,40 m -Ancho: 5,00 m -Peso: 22.700 Kg -Velocidad máxima: 125 Km/h -Motor: AVG Pegasus 2.320 Kg -Piloto: LORCA, que extiende sus dominios por toda Europa.
-Características: Es rápido, escurridizo y ataca en forma de giro.



Nombre: **ARTEMIS** Estadísticas vitales del ST -Altura: 9,32 m -Ancho: 5,25 m -Peso: 19.550 Kg -Velocidad máxima: 120 Km/h -Motor: Ariel AS 1.800 Kg -Piloto: TASHA, dueña y señora de Sudamérica.
-Características: Está equipado para realizar maniobras aéreas con gran velocidad.



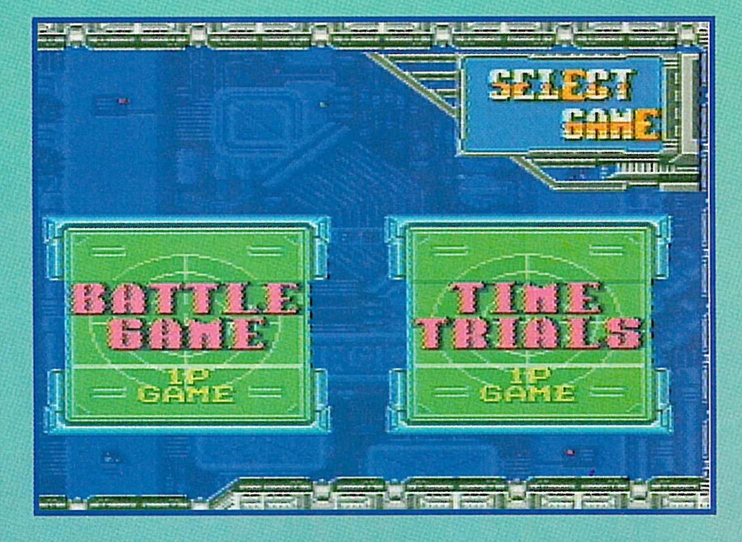
Nombre: **IVAN** Estadísticas vitales del ST -Altura: 15,72 m -Ancho: 25,20 m -Peso: 382.000 kg -Velocidad máxima: 20 Km/h -Motor: Rotarev Oval V30 2.300 PS 2.200 rpm -Piloto: ANTONOV, controla el territorio Oceánico desde Rusia.
-Características: Es enormemente grande, fuerte pero lento.



Nombre: **SCHEIDER** Estadísticas vitales del ST -Altura: 8,38 m -Ancho: 8,05 m -Peso: 21.290 Kg -Velocidad máxima: 125 km/h -Motor: Anti-Gravity Control System Alfred QZ-IG -Piloto: ALFRED, encargado de la zona Asiática.
-Características: Muy veloz. Dispone de propulsión antigravitacional.

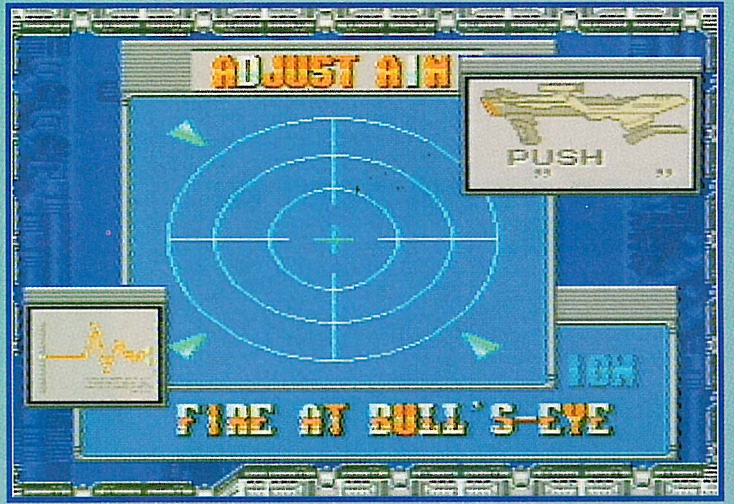
Nombre: **VALIUS** Estadísticas vitales del ST -Altura: 10,07 m -Ancho: 5,45 m -Peso: 16.800 Kg -Velocidad máxima: 110 km/h -Motor: FJR Asuka/S 2.150 kg -Piloto: EDWARD, guarda la torre de Babel, que comunica toda la tierra.
-Características: Posee los misiles más potentes de todos los STs.

Nombre: **BARON** Estadísticas vitales del ST -Altura: 11,40 m -Ancho: 5,65 m -Peso: 31.700 kg -Velocidad máxima: 155 km/h -Motor: Mirage AXIS/V 2.280 kg mirage AXIS/S 1.250 kg -Piloto: CARLOS, con base en el satélite lunar.
-Características: Es sin duda el más rápido enemigo a los que tendrás que enfrentarte.









Sin el Scoope no puedes jugar al "Battle Clash", así que, qué estás esperando para comprar uno. ¡Vamos! Lo pasarás en grande.







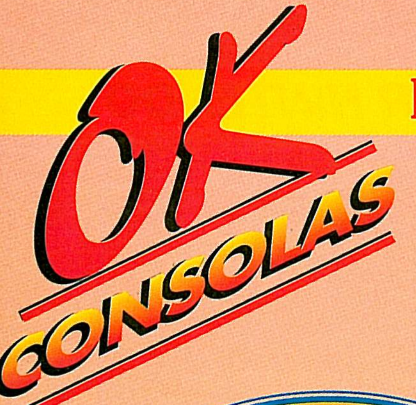
el objetivo esté perfectamente encuadrado en el punto de mira, por que sólo así lograrás impactar en el cuerpo del enemigo.

ACCION A RAUDALES

Hermanos consoleros, estamos ante el primer juego que aparece para nuestra Scoope, y si, aunque sea con cuenta gotas, siguen llegando cartuchos tan geniales como éste, la diversión está asegurada. Este "Battle Clash", derrocha calidad por los cuatro costados: gráficos aparentes y resultones, sonidos que acompañan a buen nivel, y scrolles y movimientos rapidísimos, que responden a la orden. Así pues, un juego cien por cien jugable, hiper divertido, y super super potablemente recomendable. Por cierto, ten cuidado no vayas a confundir a tu hermano mayor con un ST enemigo, las consecuencias pueden ser impredecibles.

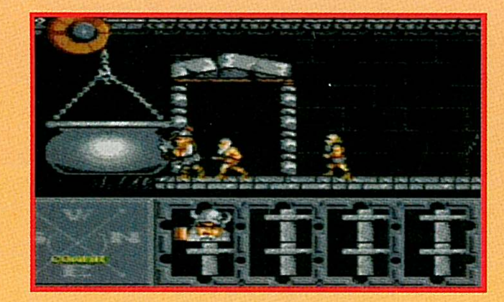
LUIS ESTEBAN MARTIN.





OK Pasarela:
HEROES OF THE LANCE
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: U.S. Gold.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 8.

Un juego de rol para tu Master System.





Están de enhorabuena los consoleros aficionados a los juegos de Rol, y es que a partir de ahora podrán disfrutar en su Master System de toda una aventura de Dungeons & Dragons. "Heroes of the Lance" nos traslada al mundo de Krynn, donde la Reina de la oscuridad está extendiendo su malvado poder llenando de tinieblas el mundo. Sólo queda una posibilidad, devolver la fe en los antiguos Dioses a los habitantes de Krynn.

Desde que el Cataclismo asoló el mundo de Krynn, la ira de los dioses cayó sobre esta región. Esta situación la ha aprovechado la malvada Reina de la oscuridad, que por cierto no hay que animarla en demasía para que cometa sus fechorías, para pasar de los abismos al mundo y llenarlo de oscuridad y tinieblas eternamente. Lo que la bruja no sabe es que un grupo de ocho personas, los Compañeros de la Lanza, comandados por tí, tienen en su mano la salvación del mundo. Con la ayuda de unos discos que se encuentran escondidos en las ruinas de Xak Tsaroth, conseguirás hacer aflorar de nuevo en los habitantes de Krynn la fe en los antiguos Dioses y por lo tanto unirlos en contra de la Reina de

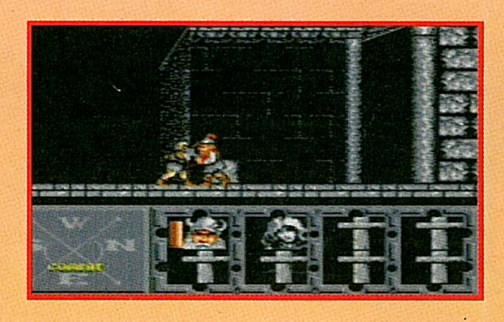
OSCURAS TINIEB

la oscuridad.
Durante el desarrollo del juego tendremos la oportunidad de utilizar a cualquiera de los ocho miembros de nuestro grupo, pues cada uno nos será útil en una misión determinada. En concreto tenemos a nuestra disposición expertos en magia, grandes luchadores, un enano herrero y algunos personajes cuya utilidad iremos descubriendo a lo largo del juego. Este cartucho está planteado en forma de laberinto (contamos con la ayuda de una brújula) y nos moveremos a través de sus pasillos evitando Trolls, Draconianos, fantasmas, enanos, etc... con el único objetivo de encontrar los discos salvadores. Pero como no todo iba a ser tan "chungo", tendremos la posibilidad de reponer tanto municiones como energía o incluso usar una serie de hechizos, sólo por los magos, que iremos encontrando por las ruinas de Xak Tsaroth.
En definitiva, un juego muy entretenido (y complicado) en el que los amantes de los juegos de Rol y videoaventuras en general, tienen asegurados horas de "estrujarse la cabeza" por los pasillos de Krinn. Tan sólo un par de peros: la poca vistosidad de sus decorados y en algunos momentos la lentitud de los personajes. En fin, no puede ser todo perfecto... ¿verdad?

Gian Luca Pagliuca.

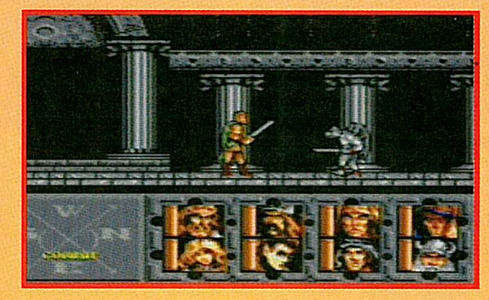


Nuestro grupo cuenta con ocho super héroes, donde no falta nada:los grandes luchadores, magos y personajes con muchas utilidades más, que iremos descubriendo conforme nos divertimos; siempre y cuando sobrevivamos.



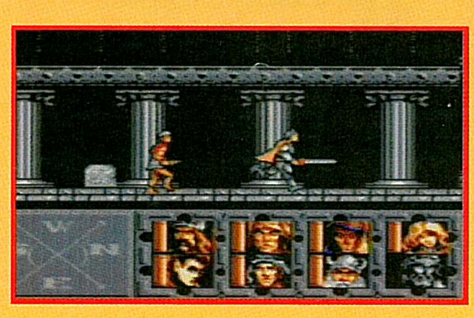
















AVENTURA BAJO 0º

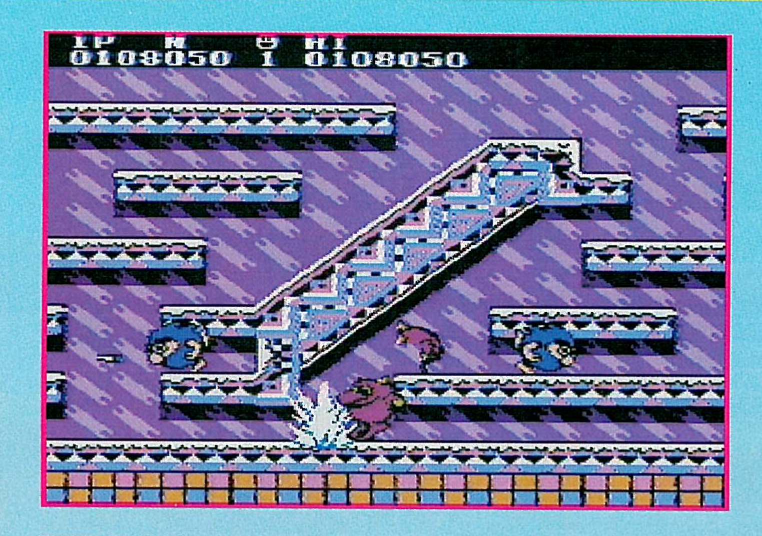
OK Pasarela:
SNOW BROTHERS
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco, S.A.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3 x 4 continues

Para empezar, un consejo, no se te ocurra conectar tu NES, sin antes haber dado unas cuantas clases de esquí, y de patinaje sobre hielo, porque, querido colega, esta vez tendrás que desplazarte hasta el polo norte, para llevar a cabo una de las más frías y divertidas aventuras de tu trayectoria consolera.

DESDE EL POLO CON AMOR

Seguramente, te estarás preguntando, qué diablos hace esta extraña pareja, que se hacen llamar los "hermanos nieve", en el polo norte. Pues la explicación es muy sencilla, Nick y Tom, que son sus nombres de pila, son simpáticos muñecos de nieve, que fueron a pasar un tranquilo fin de semana con sus respectivos ligues, en un iglú de las afueras de la ciudad, pero claro, todo era demasiado bonito para ser verdad. Como ya estarás sospechando, apareció el malo de la película, el Rey Scorch, que, ayudado por varios miembros de su helador comando, raptaron a las nenas, y lo demás te lo puedes imaginar, ya sabes, lo de



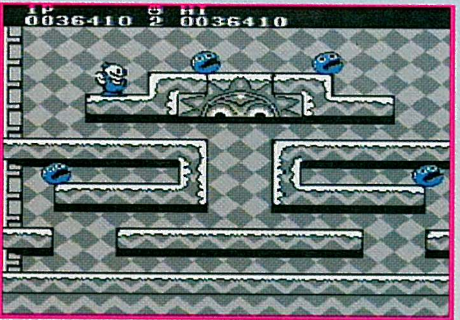




Nick y Tom deberán muchas pantallas, con un gran número de enemigos, para llegar al final de la aventura.









siempre, los dos hermanos, armados de valor y sobre todo de nieve, pasaron inmediatamente al rescate, un rescate que se promete largo, duro y sobre todo frío, muy frío.

DOS MUÑECOS Y UN DESTINO

El cartucho, aunque divierte de gran manera de forma individual, es con dos jugadores, cuando se alcanzan altísimos niveles de diversión y adicción. Para que Nick (mono azul) y Tom (mono rojo), consigan su objetivo, deberán superar un sinfin de pantallas, agrupadas de diez en diez, que estarán repletas de montones de seres y animalitos varios, de aspecto bonachón, pero de ideas perversas y mundanas, que te dejaran el cuerpo helado. Para acabar con tanta resistencia polar, deberás dispararles una y otra vez con bolas de nieve, hasta convertirlos en una más grande, que podrás arrojar contra los restantes enemigos, que aún, queden sin congelar. Visto así, parece muy sencillo, pero, como es lógico, a medida que avances en el juego, los enemigos serán más peligrosos y tenaces, en su

SALSAS Y BONIFICACIONES



Para conseguir tanto las unas como las otras, tendrás que convertir a uno de tus afamados enemigos en una gran bola de nieve, después arrójala contra el resto del comando y, raudo y veloz, atrapa todos los objetos que puedas.

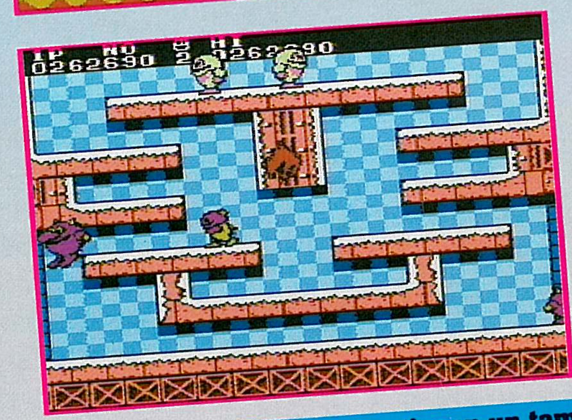
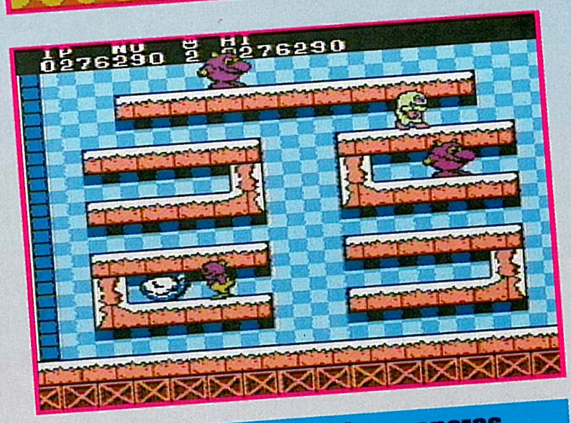
- **CARAMELO**: 100 puntos.
- **PIRULETA**: 200 puntos.
- **CHAMPIÑON**: 600 puntos.
- **POLO**: 800 puntos.
- **SANDWICH**: 1000 puntos.
- **PASTEL**: 2000 puntos.
- **BOLSA DE DINERO**: 20000 puntos.
- **SALSA PICANTE ROJA**: Te da patines, para aumentar tu velocidad y la potencia del salto.
- **SALSA PICANTE AZUL**: Aumenta la velocidad de disparo.
- **SALSA PICANTE VERDE**: Aumenta la potencia de disparo.



afán por acabar contigo. Una mención especial, merecen los jefes de los comandos, que aparecen cada diez fases. Por otra parte, y a modo de compensación por tanto trabajo, cada vez que congeles a uno de tus enemigos, aparecerán en pantalla una serie de objetos, que aumentarán tu número de puntos. También para ampliar tu Scóre, podrás jugar con una máquina tragaperras, en espera de más emociones, que, sin duda alguna, llegarán. En cuanto a los escenarios, son simples y llenos de colores, con formas geométricas por donde nuestros simpáticos protagonistas deberán llevar a cabo el rescate de sus chicas, y es que en asuntos de amor, hasta los muñecos de nieve, tienen su corazoncito, aunque sea de hielo.



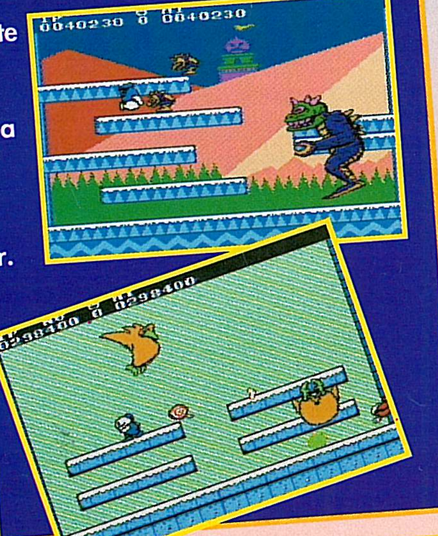


Los jefes de los comandos tienen un tamaño descomunal y muy malas maneras, pues escupen seres como ellos aunque más pequeños.

LOS JEFES DE LA ESCARCHA

Cada diez pantallas, tendrás que enfrentarte con los jefes del comando, de tamaño descomunal y de aptitudes nada pacíficas. Su labor es la de escupir seres semejantes a ellos, pero de menor tamaño. Tu podrás eliminarlos convirtiendo a sus pequeños discípulos en enormes bolas de nieve, y lanzándolas contra el grandote progenitor.




FRIGORIFICAMENTE DIVERTIDO

Este Snow Brothers, es un juego, sin grandes efectos técnicos, ni desarrollos demasiado enrevesados, nada pródigo en detalles, pero que divierte a

EL COMANDO ESCARCHA

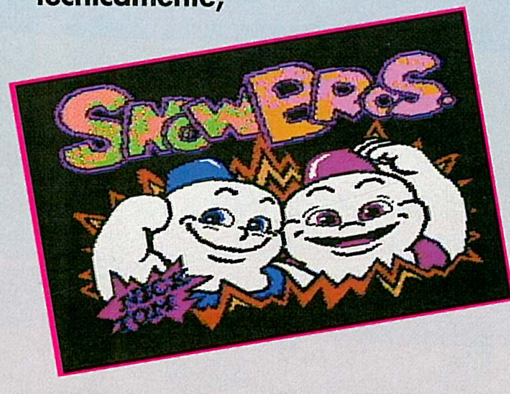
Un buen manojo de seres bochornosos de todo tipo, aspecto y lugar de origen, forman este tenebroso comando, capaz de dejar helado al más pintado. Para que sepas donde te metes, ahí van sus nombres:

- **FROGGER**: Simulacro de trolls de color verde, que te persigue por toda la pantalla moviéndose a cuatro patas.
- **FRIDGE**: Otro aspirante a Trolls, esta vez de color blanco, lanzador de bolas de fuego, y que nos recuerda, en no pocas cosas, a nuestro buen amigo J.L "Skywalker".
- **FLOE FROG**: Una antipática ranita que dispara llamas.
- **IGLOO**: Mutante barbudo que se convierte en torbellino.
- **SHIVER Y CHILLY**: Pequeños diablillos de uno y dos cuernos respectivamente que te siguen por toda la pantalla.
- **ICY**: Gordito luchador de Sumo, que lanza bolas de nieve en cualquier dirección.
- **PUMPKIN HEAD**: Especie de calabaza voladora, con la que te encontrarás si tardas demasiado en pasar de pantalla.
- **CHILLBLAIN**: Fantasmilla de poca monta, que sale de la boca de Pumpkin Head, para amargarte la vida.





raudales, sin más complicaciones. Es el clásico arcade, que hace de la ochobitera de Nintendo, todo lo que es, ya que a pesar, de que pueda tener algun juego realmente dotado técnicamente, su objetivo es el de divertir, y con este cartucho, a fe que lo consigue. Gráficos coloristas, movimientos correctos y soniquete bastante ameno, hacen que te recomendemos el juego, para esos momentos de aburrimiento sin igual y desesperaciones varias. Bueno, bonito y refrigerantemente divertido. ¡Bbbbbrrrrrr!, ¡que frío!



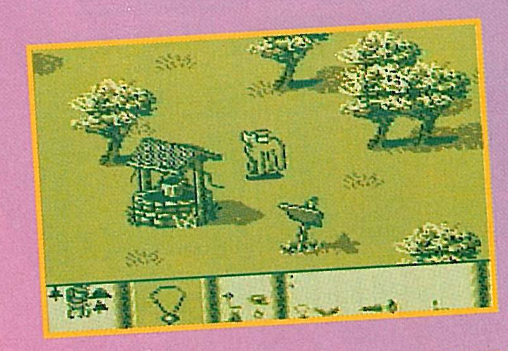
LUIS (Atcchhuuuss) ESTEBAN MARTIN.



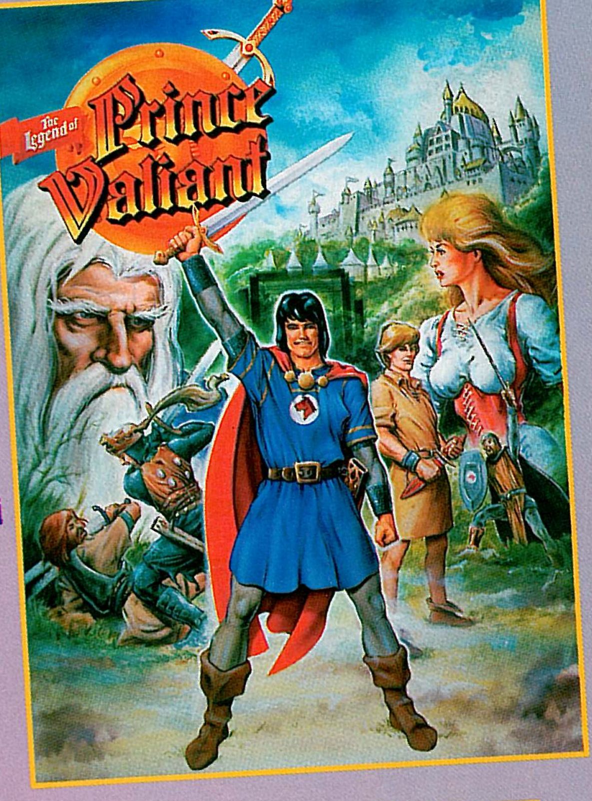


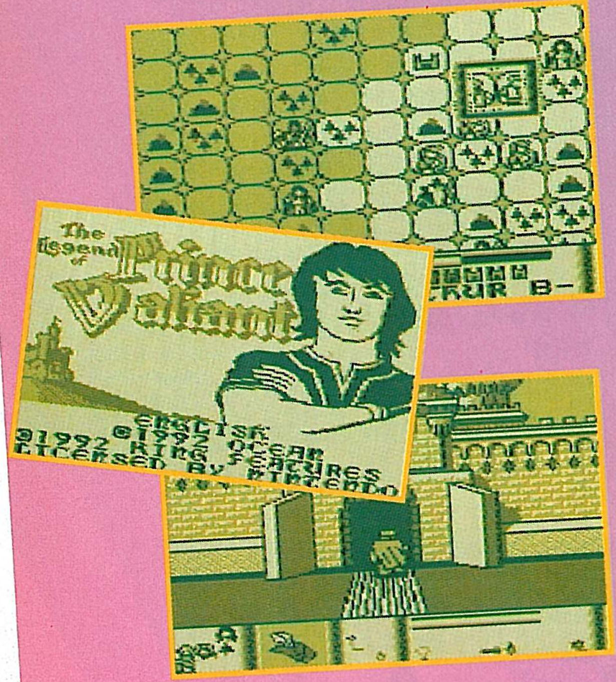
DIOS SALVE AL REY

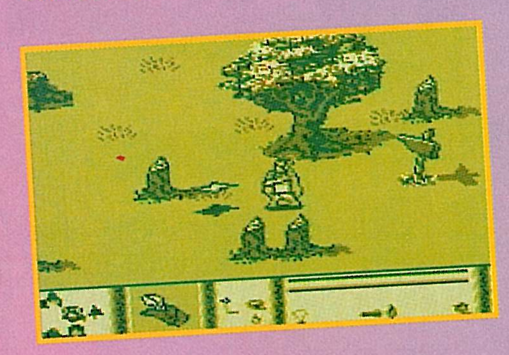
OK Pasarela: LEGEND OF PRINCE VALIANT
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean.
N. de jugadores: 1 ó 2.

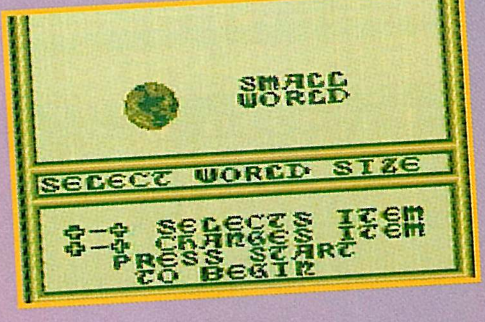


Inglaterra, mediados del siglo XI, dos reinos enfrentados: la luz, representada por el Rey Arturo; y las tinieblas, con el malvado Cynam a la cabeza. Mitad leyenda, mitad realidad, todo acción y emoción. Sólo si sabes conjugar con éxito el valor, la estrategia y los poderes mágicos, podrás conseguir la victoria definitiva, la última.









DERROTAR A CYNAM

La enemistad entre el tirano Cynam y el Rey Arturo, dura ya más de lo debido.
Durante decenas de años, Cynam ha saqueado, humillado y esclavizado a buena parte del pueblo inglés, pero esto tiene que acabar. Arturo, que ya no es un chaval de veinte años, precisamente, deja caer sobre los hombros del joven Valiente, la enorme responsabilidad de acabar con el Reino de las tinieblas.
Claro, que nuestro apuesto amigo, no estará sólo en esta ardua tarea. Para tan dificil misión, puede contar con el omnipresente, y ya mítico, mago Merlín, además de Paladines y otros caballeros de la corte de Camelot. Utilizando la armadura de sus antepasados, y a Excalibur, espada de reyes forjada por Dios, Valiente se dispone a llevar a cabo la más épica y emocionante aventura de su vida. No lo pienses más, tienes

LAS JOYAS DE LA CORONA

A lo largo de todo el recorrido, por los distintos parajes del juego, se te presentará la oportunidad de recoger una gran cantidad de objetos, que te serán de una tremenda ayuda, no lo dudes ni un momento, y hazte con ellos. Una advertencia, cuando estos objetos sean de color oscuro, no los cojas, puesto que te quitarán parte de tu valiosa energía. Como quiera que sea, hay va la lista:
POCIMAS, ESPADAS, DADOS, SOMBREROS, COLLARES MAGICOS, MANZANAS, LAMPARAS MARAVILLOSAS, ANIMALES, ARCOS, PERGAMINOS, CATALEJOS, ALAS.

la oportunidad de cambiar el destino del mundo y de la historia.

HECHIZOS Y HACHAZOS

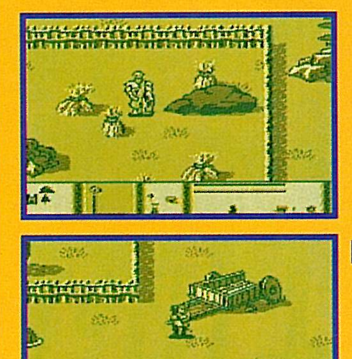
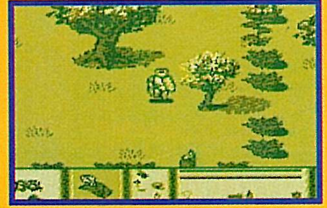
A decir verdad, el desarrollo, es un tanto complicado y difícil de comprender, por lo que podíamos calificar el cartucho como aventura conversacional, aunque una vez que te metas dentro de la historia, te atrapará como pocos.
Tu misión será, como ya hemos dicho anteriormente, derrotar al bando de Cynam, para ello tienes que hacerte con una serie de objetos, que te permitirán entrar en su castillo y derrotar a sus tropas. Pero esto no te resultará nada sencillo, pues para conseguirlo, deberás enfrentarte a lo largo de algunas pantallas con guerreros de las huestes de Cynam.
Cuando jueges con el modo de dos jugadores, te darás cuenta de que el juego se hace mucho más divertido y trepidante. La aventura dará fin, cuando logres hacerte con el estandarte del bando contrario, y el ejército de Cynam sea derrotado para siempre. Como verás, la edad media nunca fue tan divertida.

MAS LUZ QUE TINIEBLAS

No creo, que te vaya a descubrir nada, si te digo que técnicamente el cartucho es una auténtica joya, por que de eso te percatarás apenas revises los primeros planos de presentación. Los gráficos, son una pasada total, los movimientos, son mejor que buenos, y de la música qué deciros, salvo que os aconsejo que utilicéis la salida de auriculares, porque es sencillamente genial. Si a todo esto le unimos, que son personajes conocidos, gracias a la serie de televisión, obtendremos como resultado un gran juego, donde se nota enormemente la mano de Oceam, que eleva la Game Boy, hasta altísimas cotas de diversión, calidad y adicción. ¡Suerte Valiente!

SIR LUIS ESTEBAN MARTIN.

LAS PIEZAS DEL AJEDREZ

Todo en este juego, está hecho a lo grande, y por supuesto también el número de personajes. A continuación te los describo brevemente:

PERSONAJES: ARMAS QUE UTILIZAN:

- VALIENTE - ESPADA.
- ARTHUR - ESPADAS.
- MERLIN - RAYOS.
- QUEEN - RAYOS LASER.
- PALADIN - HACHAS.
- GIGANTE - ROCAS.
- BOUMAN - FLECHAS.



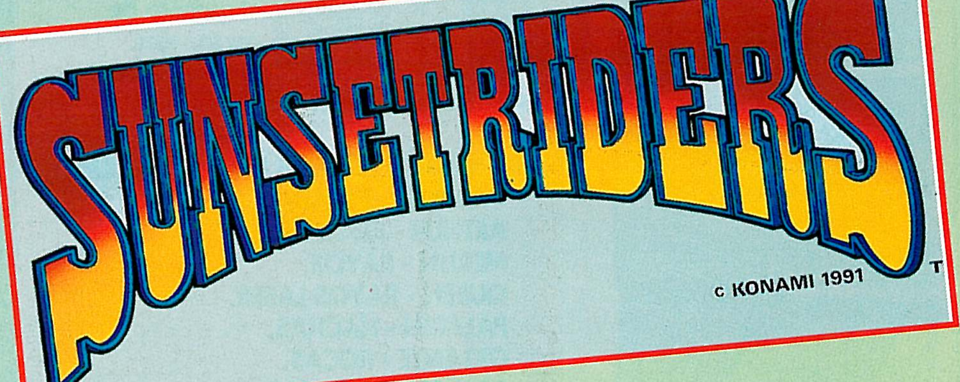


OK Pasarela: SUNSETRIDERS
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Kanomi.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Nº Fases: 4

SE BUSCA VIVO O MUERTO

El Lejano Oeste se había convertido en un difícil lugar de paso; tanto para los nuevos colonos que allí querían instalarse, como para los ricos comerciantes que a manos de numerosas bandas de criminales eran extorsionados vilmente. Alguien tenía que evitarlo.





LOS CAZARRECOMPENSAS

La historia de este juego es tan sencilla como apasionante y se mueve dentro del mundo de bondades que es capaz de realizar una persona.

El caso es que dos afamados cazarrecompensas se han lanzado a la "busca y captura" de cuatro malhechores de "pro", malísimos, y que deberán poner a buen recaudo si quieren cobrar la recompensa y pasar a la historia como los mayores encarceladores de bestias del siglo.

Evidentemente, para conseguir

BILLY COOL

Yanqui, gringo o como se le quiera llamar tiene por costumbre disparar con su potente y preciso Colt a todo lo que se mueva peligrosamente. Es vegetariano y le encanta el café y su palabra preferida es "justicia". Está fuera de toda duda, ¿no?













este título, la preparación a seguir ha de ser exhaustiva, tanto física como psíquicamente, y poseer un nivel de bromeo digno del mayor de los Dalton...

LOS ESQUEMAS BASICOS

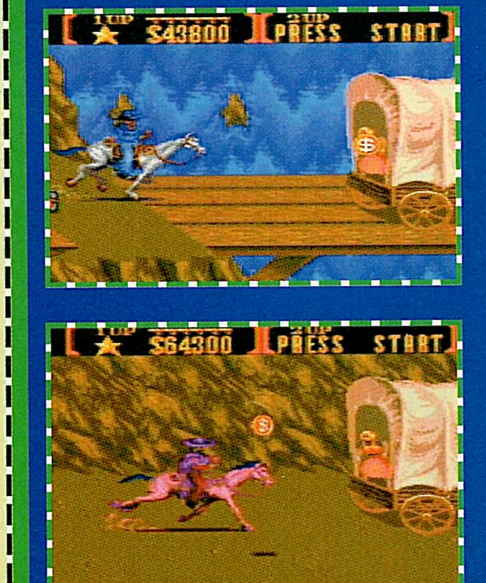
Como siempre ocurre con este tipo de cartuchos, y para no variar, "SunsetRiders" es la versión de una máquina callejera que ha gozado de cierto beneplácito popular. Si habéis tenido la ocasión de jugar en el mencionado original maquinero habréis observado que, a diferencia del cartucho para Mega Drive, aquél poseía cuatro héroes y no dos... pero tendremos que perdonárselo.

Y tendremos que hacer lo anterior porque para este juego, los señores "facedores" de Konami, recién llegados al entorno Sega, han realizado un arcade disparón, de enemigos mil, con objetos recogibles y utilizables en pos de la misión quasi-divina que nos ha sido encomendada. Todo lo que no entre dentro de lo anterior forma parte de la imaginería consoleril y no tendrá nada que ver con este juego.

De primeras podremos elegir, como antes dije, entre dos buenazos: Cormano Wild y Billy

FASES DE BONUS

Entre captura y captura nuestro señor héroe podrá, montado a caballo, recoger una serie de ventajas que aumentarán su número de vidas y puntos y que le serán lanzados desde una caravana del Viejo Oeste. En esta fase os recomiendo que estéis más pendiente a las sombras que al propio caballo. Palabra.

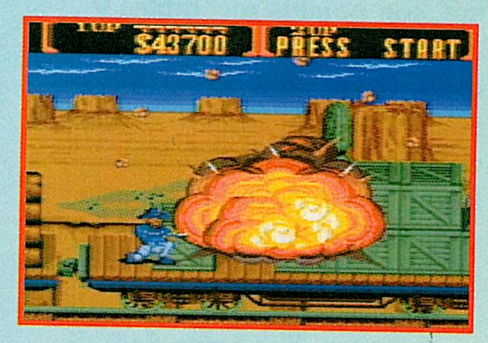












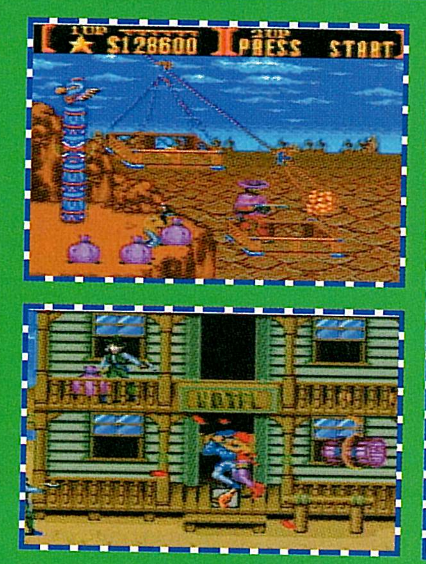
Cool. Uno, el primero, es mejicano, por lo que su carácter, más latino, le hará poner en los momentos cumbre demasiado corazón y poca cabeza. El segundo, el anglosajón, será más calculador y no arriesgará nada sino cree ver reales posibilidades de victoria.

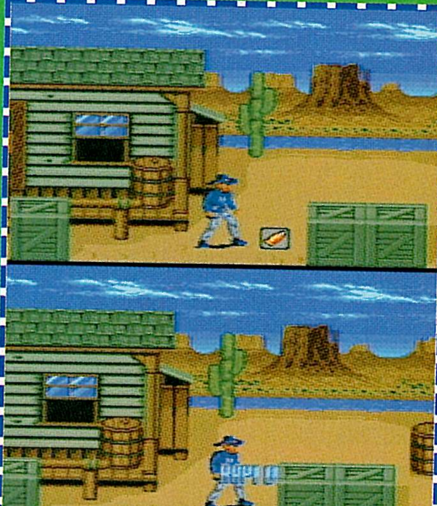
A grandes rasgos y disparos, éste es el desarrollo del juego, que tendrá lugar a lo largo y ancho de cuatro fases tremendamente pobladas de vaqueros, indios, preciosas chicas de "saloon" y estampidas de vacas, bueyes o lo que sean. Es decir, espectáculo por todo lo alto... y ancho.

WANTED DIVERSION

"SunsetRiders" es un juego celebrado, que llega a la Mega en el momento más oportuno después del paso perfectista de las Tortugas

ITEMS DE USO Y DISFRUTE

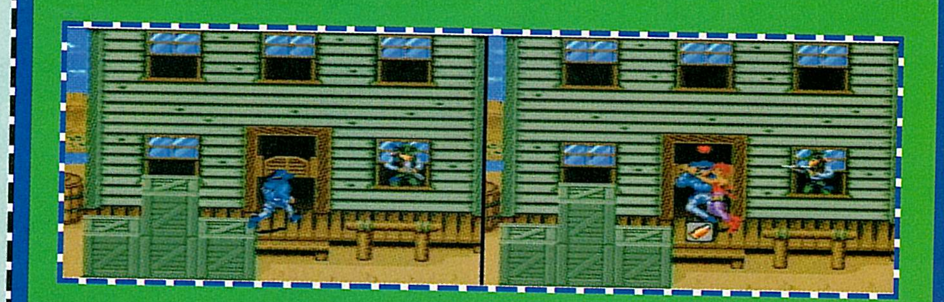




En "SunsetRiders" los amantes de los ítems furtivos encontrarán una ración considerable. Cada uno aumentará sustancialmente nuestro poder destructivo o el marcador de dólares.

"GUN"........... Incorporará otra arma de las mismas características a la que ya poseamos de por sí... al comienzo, ¿no?

"RAPID"......... Aumentará la cadencia de disparos mortales con que poder impactar en los cuerpos de nuestros enemigos.



CORMANO WILD

Mejicano de pura cepa tiene la manía de disparar con acierto consolero con su rifle de multiple alcance. Es un amante enfervorecido de la leche y su palabra preferida es "coraje"... ¿creéis que tendrá algo que ver con su manera de actuar?





LOS MALOS DE LA PELICULA









Básicamente, y a lo largo del juego, nuestra misión consistirá en capturar a cuatro malvados seres nacidos para hacer el mal entre la gente bienhechora. Cada uno estará separado por una fase de claras connotaciones "dificilescas" y que de no mediar un auténtico recital de habilidad por vuestra parte, lo más seguro es que lleguéis, con excesiva celeridad, al final del juego.
Con el último enemigo, el tal Richard, tened cuidado cuando parezca que ha muerto... puede que no sea así.













Ninja. Este juego, fiel reflejo de una época, basa sus habilidades en las manos del pistolero con unas armas precisas y agradecibles que concluyen, generalmente, en una jugabilidad adicionera tremebunda.
"SunsetRiders" es bonito, muy bien llevado y lleno de efectos sonoros y gráficos que amenizan las partidas más aburridas. Este juego, consoleros de Mega Drive, no puede defraudaros si sois seguidores fieles de todos los cartuchos matones. Recomendable.

Buscadlo vivo... y consolero. Se lo merece.

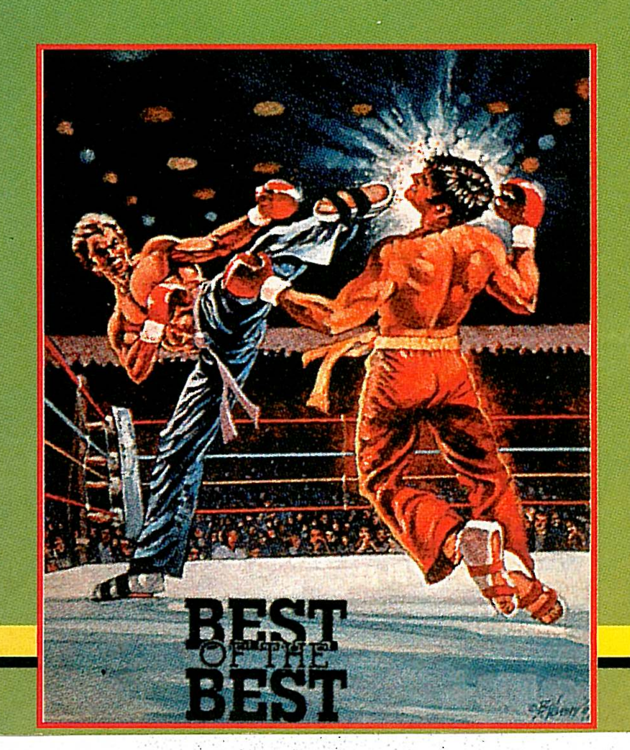
I.M. "PREDATOR"



DE CAMPANA A CAMPANA

OK Pasarela:
BEST OF THE BEST
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Loriciel.
N. de jugadores: 1.

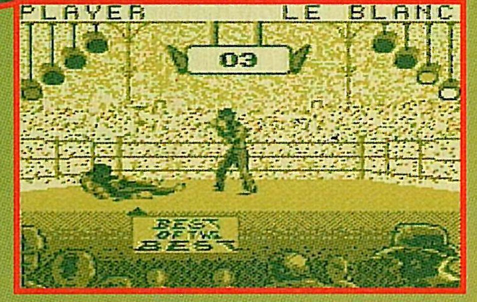
Por fin, llega hasta nuestra pequeña consola, uno de los deportes en alza en todo el mundo. Y la verdad es que la espera ha sido bien aprovechada, ya que este juego es de armas tomar, mejor dicho de golpes tomar. Sin embargo, yo te aconsejaría que no te quedes demasiado embobado, porque te pueden caer mamporros hasta detrás de las orejas.

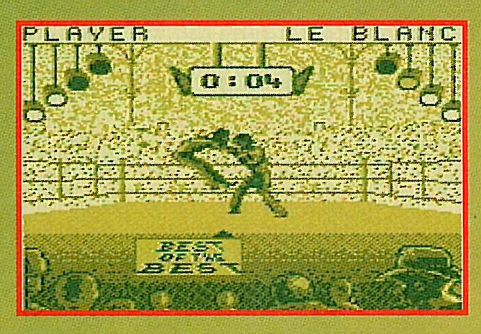


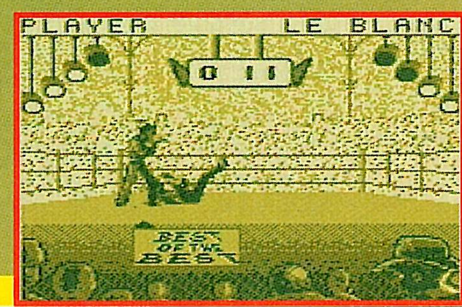


LA ULTIMA SENSACION

Este nuevo deporte, llamado Kickboxing, mezcla de karate y de boxeo, es la última moda en lucha sobre un ring. Seguro que muchos de vosotros ya lo conocíais, gracias a la famosa saga de cine interpretada por el musculitos de Van Dammme. De todas formas, lo conozcais o no, estoy seguro que este juego os apasionará desde el primer momento. Como prácticamente todos los deportes de lucha, el Kickboxing, proviene del Oriente Asiático, concretamente de Hong-Kong, donde se encuentran los mejores luchadores del mundo. Supongo que tu también aspirarás a encontrarte entre ellos. Aunque te aseguro que no va a ser nada fácil. Entrega, dedicación y valor, serán tus requisitos para conseguirlo.



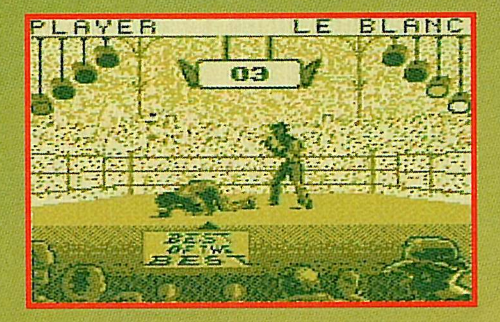




NA A

LA HISTORIA JUGONA DEL KICKBOXING

La primera aparición del Kickboxing como videojuego, tuvo lugar tiempo atrás de la mano de un Amiga, más tarde apareció para la consola Turbo Grafx, y ahora lo hace para Game Boy y Super Nintendo, con muy buen gusto por cierto. Pero tranquilos, ochobiteros de Nintendo que vuestra versión también está al caer.



Los combates están pactados a diez asaltos y para luchar con los campeones deberás empezar desde abajo.

GOLPEAR Y RECOGER

Por encima de su espectacularidad,l o que más destaca del cartucho, es el nivel de competición. Para subir en el ranking, de la Federación Mundial, tendrás que enfrentarte con distintos luchadores, desde los últimos del escalafón, hasta los primeros del mundo, que son tremendamente fuertes y están muy bien preparados. A pesar de que puedes elegir rival, no se te permite acceder a un combate con los grandes, si no estás bien ranqueado, por lo que deberás empezar desde abajo, como en la vida misma.

Si hay algún adjetivo, con el que calificar al juego, es el de "selectivo", porque en este juego, todo se puede seleccionar, como por ejemplo: el nombre, los competidores, los golpes, y una gran cantidad de opciones. Los combates están pactados a diez asaltos, de un minuto de duración cada uno de ellos, estableciéndose cuentas de protección cuando el luchador cae a la lona. Si este luchador sobrepasa los diez segundos de la cuenta sin levantarse, quedará eliminado, y perderá el combate y el título si es que ostenta alguno. Además, cuando hayas ganado

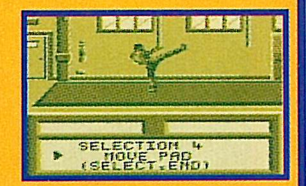
YO GOLPEO, TU GOLPEAS, EL GOLPEA

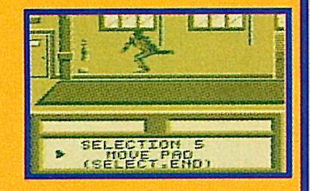
Como buen juego de tortas que no se desprecie, los mamporros ocupan un lugar de excepción, tanto por su calidad como por su diversidad. Tienes a tu disposición, ocho grupos distintos de golpes, de los que podrás elegir el que te parezca mejor dependiendo del rival de turno. A continuación te explicamos al dedillo todos los golpes posibles: .



GRUPO 1 -"Arriba": Patada con giro detrás de la cabeza.
-"Arriba + A": Patada en la cabeza.
-"Derecha + A": Barrido.
-"Abajo + A": Gancho.
-"Izquierda + A": Patada en el vientre.
GRUPO 2 -Igual que el primer grupo.
GRUPO 3 -"Arriba": Directo.
-El resto como en el primer grupo.
GRUPO 4 -"Arriba": Patada con pierna derecha en la cara y con flexión.
-"Izquierda + A": Rodillazo.
-El resto como el primer grupo.
GRUPO 5 -"Arriba": Patada con salto.
-"Arriba + A": Patada con pierna derecha en la cara y con flexión.
-"Izquierda + A": Patada con pierna izquierda en la cara y con flexión.
-El resto como en el primer grupo.
GRUPO 6 -"Arriba": Patada en el vientre con flexión.
-"Arriba + A": Patada baja.
-"Abajo + A": Croché de derecha.
-El resto como en el primer grupo.
GRUPO 7 -"Arriba": Patada en el vientre con flexión.
-"Izquierda + A": Patada con pierna derecha en la cara y con flexión.
-El resto como en el primer grupo.
GRUPO 8 -"Arriba": Patada con pierna izquierda en la cara y con flexión.
-El resto como en el primer grupo.

*Para seleccionar tus golpes, debes ir a la opción de SELECT HITS.

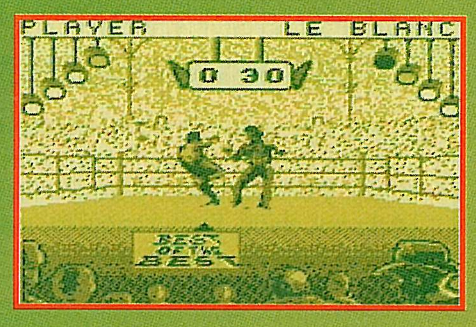


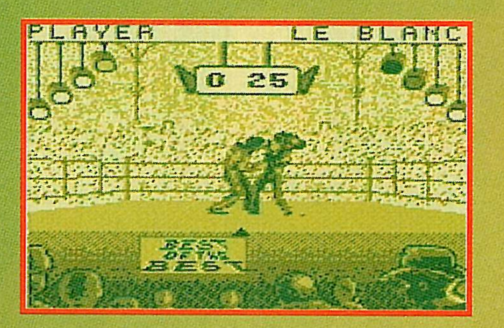


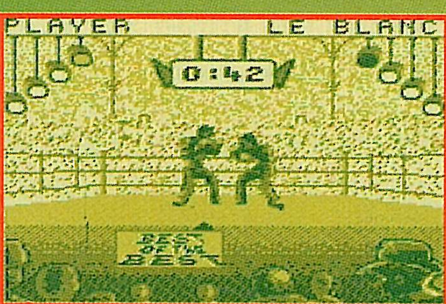


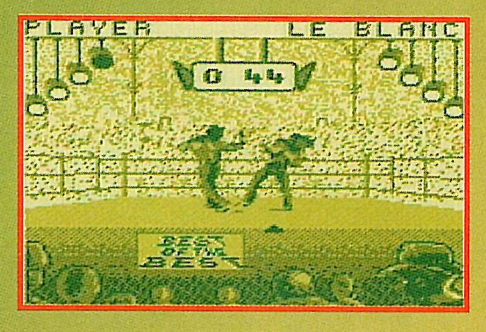


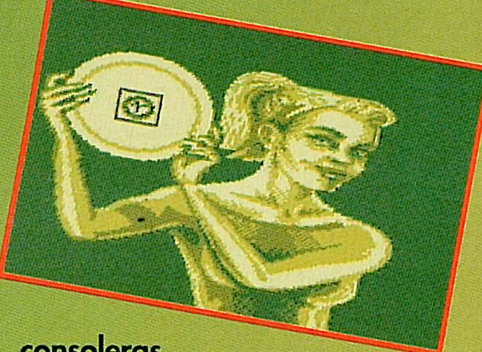
algunas peleas consecutivas, se te ofrecerá una invitación, para combatir en el mismísimo Hong-Kong, en un escenario inigualable. Otro factor realmente atractivo del juego, es que tienes la oportunidad de grabar tus propias partidas mediante la introdución de un Password. En definitiva, un juego en el que no falta ni un detalle, incluido el de la chica que presenta el siguiente asalto.

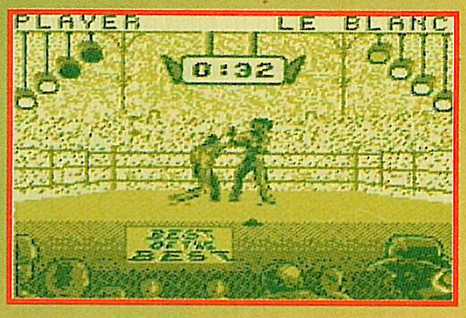










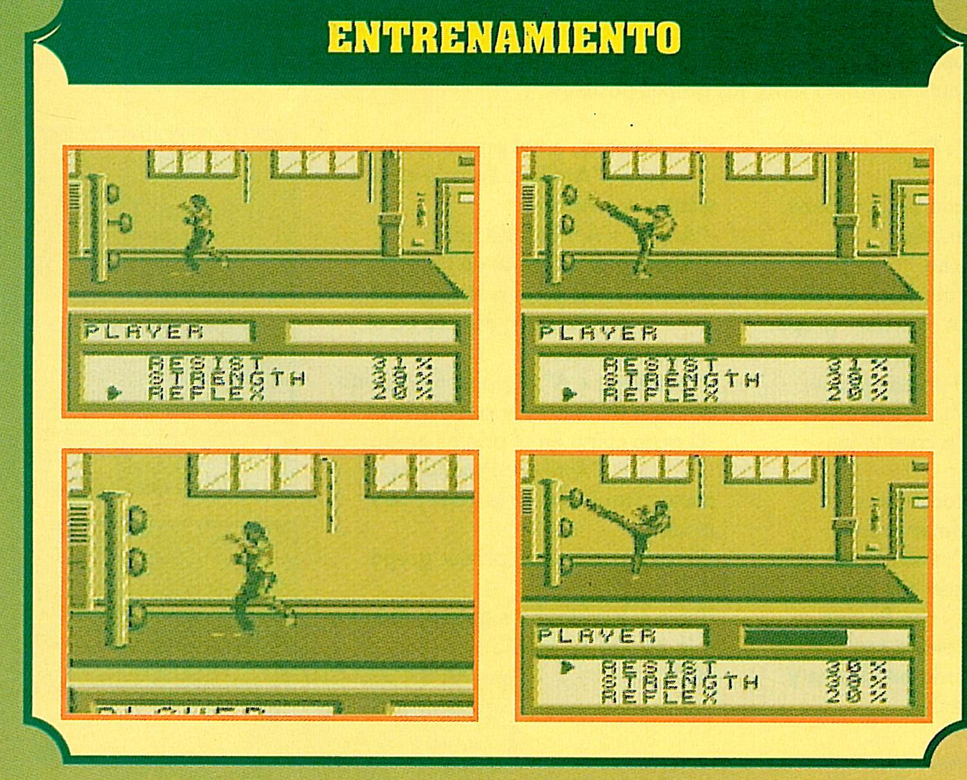


BUENO ENTRE LOS BUENOS

No sé si este Best of the Best, es el mejor juego de lucha que ha salido para Game Boy, lo cierto es que si no lo es, seguro que está entre los mejores. En este cartucho, todo es espectáculo, calidad y buenas maneras consoleras.

Los gráficos son bastante apetecibles, los efectos sonoros de los impactos, están muy logrados, y los movimientos son sencillamente perfectos. Por tanto, a todos aquellos portatileros, a quienes les gusten los juegos de lucha, entre los que me incluyo, se puede decir que nos ha tocado la lotería, aunque nos cueste algún que otro golpe.

LUIS ESTEBAN MARTIN.







Una semana más con vosotros y como ya es costumbre os traemos lo mejor de nuestros amigos consoleros. Por tanto, si tienes algún truco que contarnos para que otros se beneficien de tu ingenio no dejes de escribirnos, pues ésta sección se nutre con tu ayuda. Gracias.

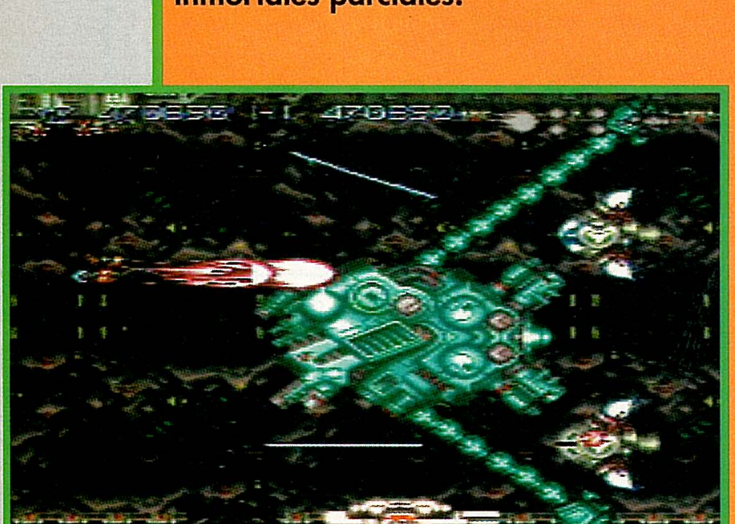
SUPER NINTENDO

SUPER AXELAY

VIDAS INFINITAS

Si quieres durar eternamente en este jueguecillo de naves varias no tienes más que comenzar a jugar y pulsar el botón de "start" para detener el programa. En ese momento presionas "select", "arriba", "abajo", "Izquierda", "derecha", "Y", "B", "A" y "X". Vuelve a pulsar "start" y... ¡ala! ya sois inmortales parciales.

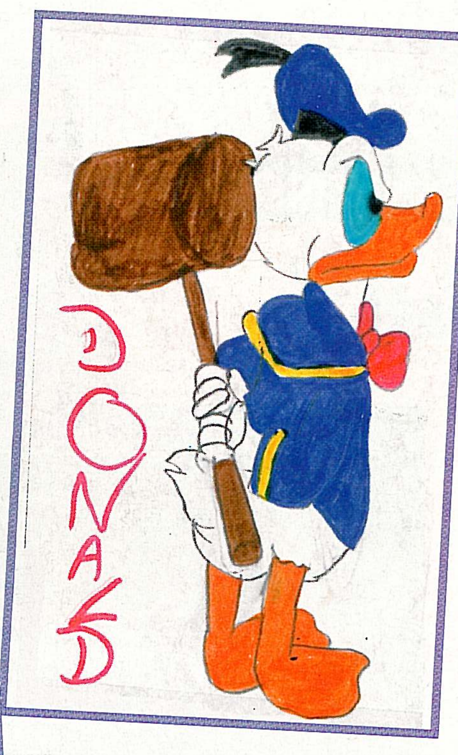
THE TRICK





SOLO PARA ARTISTAS

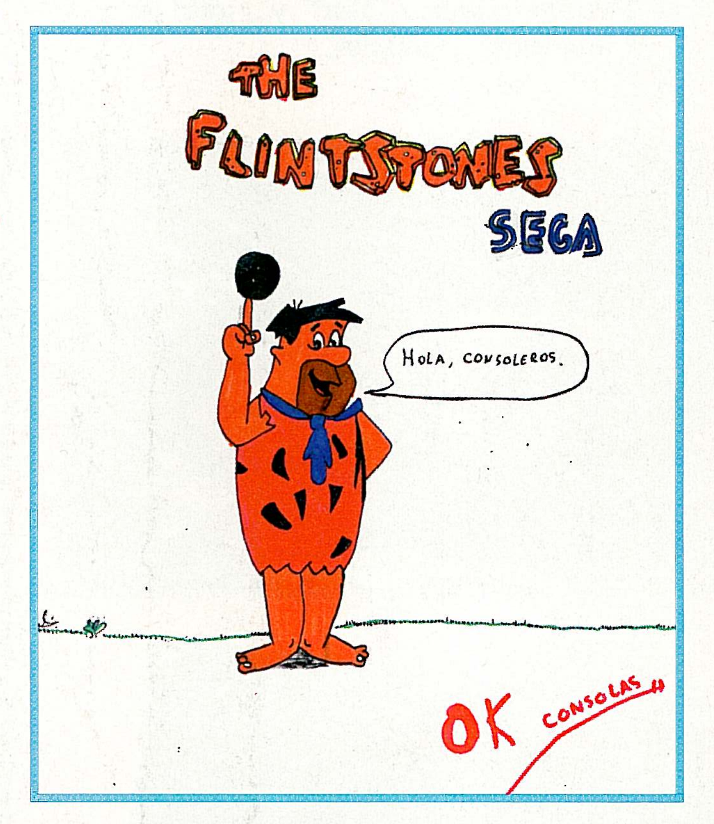




AXEL FIGHTER Axel, para que lo sepais, es el nombre de uno de los legendarios luchadores de "Street of Rage" que, harto de ver la fama que otros tienen, ha decidido saltar a la arena de las luchas con otra segunda parte... NESTOR BARDISA GARCIA (VALENCIA)



BART VS DONALD Apacoguados ya los ánimos de los Juggernautsn nuestro querido amigo Bart ha decidido enfrascarse en una nueva lucha. Esta vez contra el famoso pato Disney: Donald. ¿Quién ganará? Preguntárselo a...
MIGUEL ANGEL GALVEZ GUZMAN (SEVILLA)



SUPER MARIO BAT Es lo último, lo nunca visto del Sr. Mario. Después de haberle visto hacer las veces de castor, rana, conejo e, incluso, payaso, tendremos la oportunidad de deleitarnos con sus altos vuelos... RAUL DAVID CASAS MILLAN (MADRID



THE FLINTSTONES ¿Nunca habéis disfrutado televisivamente con algunas de sus aventuras? Malo, malo, por que de nuevo vuelven a ser el centro de atención de un nuevo consolero mutado en artista de nombre... ¿cómo era? ¡Claro! como no ha puesto el remite en el sobre...

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

LOW G MAN ~~6.990~~ 3.990

ISOLATED WARRIOR ~~6.990~~ 3.990

METROID ~~7.100~~ 4.990

SNAKE RATTLE N ROLL ~~5.990~~ 3.990

BIGFOOT ~~6.990~~ 4.990

DAYS OF THUNDER ~~7.400~~ 4.990

TO THE EARTH ~~5.990~~ 3.990

FAXANADU ~~6.990~~ 3.990

Dagas, botas aladas, enigmas y monstruos te aguardan.

PUNCH-OUT!! ~~6.990~~ 4.990

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

VEN A LA NINTENDO



Y ADEMAS

IRON SWORD	~~7.100~~	4.990
JACK NICKLAUS GOLF	~~7.100~~	4.990
KID ICARUS	~~6.990~~	4.990
POWER BLADE	~~7.990~~	4.990
SKATE OR DIE	~~5.990~~	4.990
SKI OR DIE	~~7.100~~	4.990
A BOY & HIS BLOB	~~5.990~~	4.990
AD. OF BAYOU BILLY	~~6.990~~	4.990
BLADES OF STEEL	~~6.990~~	4.990
CAPTAIN SKY HAWK	~~6.990~~	4.990
SUPER OFF ROAD	~~6.990~~	4.990
TRICK SHOOTING	~~6.990~~	4.990

SOLAR JETMAN	~~6.990~~	3.990
AIR WOLF	~~6.990~~	3.990
KABUKI QUANTUM FIGHTER	~~6.990~~	3.990
LIFE FORCE	~~6.990~~	3.990
PIN BOT	~~6.990~~	3.990
RUSH & ATTACK	~~6.990~~	3.990
RYGAR	~~5.990~~	3.990
TIGER HELI	~~6.990~~	3.990

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®







Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45